

RIASSUNTO

RACCORDO B

Capitolo 1. Battaglia fra gli eserciti di Armant d'Oltre le Marche e di Artù

Il racconto presuppone il *'Roman de Méliadus'* lungo. Galescondin il Cortese, fratello di re Armant d'Oltre le Marche, erra nella foresta in cerca di avventure quando incontra un cavaliere, fratello del re di Scozia, che conduce una fanciulla [1]. Rapito dalla sua bellezza, sfida il cavaliere [2] e riesce a ucciderlo dopo un breve scontro [3]. Mentre la damigella piange la morte dell'amato [4], Galescondin la costringe ad accompagnarlo, malgrado le ferite ricevute e le minacce di lei [5].

Poco dopo incontrano il re di Scozia, che riconosce nella giovane la compagna del fratello [6]. Interrogata, questa gli annuncia la morte del cavaliere e accusa Galescondin dell'uccisione [7], spingendo il re ad attaccarlo con un colpo di lancia senza prima sfidarlo. Dopo un lungo combattimento, Galescondin si arrende e si mette alla sua mercè, ma il re lo decapita comunque e ne offre la testa alla fanciulla [8-9] prima di andare a seppellire il fratello e di narrare l'accaduto ai suoi cavalieri [10].

Uno di loro, essendo stato a lungo compagno d'armi di Galescondin, si risolve a vendicarlo. Non riesce tuttavia a cogliere impreparato il diffidente re di Scozia [11]; decide allora di vendicarsi avvertendo Armant della morte del fratello Galescondin [12-3]. Il re d'Oltre le Marche sviene di dolore alla notizia [14], mentre i suoi baroni provano a confortarlo [15] e lo incitano alla vendetta [16-7]. Armant riunisce l'esercito nella sua città di Godehan e marcia sulla Scozia [18-21].

Armant manda delle spie in Scozia [22-3]. Viene a sapere che il re di Scozia è da tempo alla corte di Artù, il suo regno è in pace, l'assalto prenderà tutti alla sprovvista [24-5]. Dopo un banchetto [26], Armant fa convocare i suoi eserciti [27]. Tre giorni dopo, attraversa il mare e sbarca in Scozia [28-29], dove assedia e conquista la città di Lamborc [30-1].

Mentre il re d'Oltre le Marche distrugge le terre scozzesi [32], Artù viene informato dell'attacco proprio mentre sta per dichiarare guerra a re Claudas della Terra Deserta [33]. Armant assedia un castello senza riuscire a conquistarlo [34]; nel frattempo, Artù e il suo esercito sbarcano in Scozia [35]. Quando Armant apprende questa notizia [36], condivide le proprie preoccupazioni solo con i baroni più fidati [37]. Vagaor, re della Terra Straniera, esprime il suo parere, suscitando l'approvazione degli altri consiglieri: poiché sono venuti in Scozia per vendicare la morte di Galescondin, hanno il diritto dalla loro parte e dunque devono prendere il castello [38-9]. E così avviene [40].

Dopo aver conquistato il castello, Armant e i suoi cavalieri si recano verso il Castello della Guardia, nei pressi del quale soggiornano Artù e il suo esercito [41-2], secondo quanto riportato da un informatore [43]. Armant e i baroni organizzano i battaglioni [44-5]. Gli eserciti si studiano, ritardando l'inizio della guerra [46]. Meliadus e il Buon Cavaliere senza Paura, impazienti [47], si rivolgono ad Artù e minacciano di andarsene [48-9], determinando così l'avvio degli scontri [50].

Artù manda Yvain, Urien e Galvano a proporre la pace ad Armant [51-2], ma la loro missione fallisce [53-4]. Landumas, re della Città Vermiglia, viene inviato ad Artù [55]: Armant propone di evitare lo scontro in cambio di un gesto di ammenda da parte del re di Scozia [56-8]. Quest'ultimo però rifiuta di riconoscere i propri torti e sostiene che la morte di Galescondin sia stato solo un pretesto per invadere la Scozia [59]. La guerra è dichiarata [60].

Prima di tornare nel proprio campo per avvisare il re d'Oltre le Marche, Landumas minaccia Artù: dovrà affrontare un nemico ben più potente del precedente, ossia i Sassoni, che erano stati sconfitti grazie all'aiuto di Meliadus¹ [61]. Armant e i suoi cavalieri si preparano allo scontro [62-3] e il giorno seguente tutti sono pronti [64]. In prima linea si trova Landumas, accompagnato da un cavaliere dallo scudo dorato arrivato la sera precedente e la cui storia deve essere raccontata [65].

Capitolo II. Il giovane Guiron

Il narratore presenta il personaggio in modalità retrospettiva (flashback). Guiron il Cortese si era recato con discrezione, in guisa di cavaliere novello, a una corte indetta da Uterpendragon a Camelot per

1. Vd. *Roman de Meliadus. Parte seconda* cit., cap. XIX.

la Pentecoste, quando arrivò a corte una damigella [66] inviata dalla castellana dell'Esgart, la quale cercava un campione [67] in grado di affrontare i due figli del gigante che era stato amico di suo padre Escanor prima di morire a causa loro [68-70]. Nessuno dei cavalieri presenti osò accogliere la richiesta della fanciulla. Il giovane Guiron, allora ventisettenne, si offrì volontario [71]. Il re di Logres accettò a malincuore di lasciarlo andare con la messaggera [72]. Guiron fu accolto dalla castellana dell'Esgart e decise di affrontare prima possibile i due giganti, tanto più che si era infatuato, ricambiato, della giovane [73-6]. Dopo aver avvisato i due giganti della battaglia, la damigella – il cui nome era Rosa – aiutò Guiron a indossare le armi e lo accompagnò fino al cancello del castello [77-78].

Nella prima giostra, Guiron uccise uno dei due fratelli. L'altro s'affrettò a vendicarlo [79]. Lui e Guiron si abbattono a vicenda sotto lo sguardo terrorizzato della castellana e del suo seguito [80]. Guiron e il gigante ricominciarono a combattere [81] con tanto ardore che furono presto costretti a fare una sosta [82]. Guiron si vergognò della sua debolezza, si riprese e riuscì a uccidere anche il secondo gigante, salvando così la castellana [83]. Guiron rimase a terra, e Rosa mandò i suoi servi sul campo di battaglia perché lo portassero nel castello [84]. La dama pianse di timore per lui. Guiron, udendola, la fece pregare che si recasse da lui [85] e cercò di rassicurarla. Rosa fece chiamare un medico [86] e fece sistemare Guiron nella stanza più bella del castello [87], prima di celebrare la sua vittoria [88]. Dopo due settimane, Guiron iniziò a riprendersi [89].

L'amore fra i giovani crebbe [90-1], ma la damigella, temendo di essere poi abbandonata dall'amato, lo accusò di ingannarla quando si era dichiarato per la prima volta [92-3]. Guiron passò la notte tormentandosi, lamentandosi all'Amore e componendo un *lai* nell'intenzione di cantarlo l'indomani in presenza di Rosa. Anche lei, dal canto suo, trascorse una notte inquieta [94-8]. Alzatasi molto presto, si recò al capezzale del cavaliere, rimpiangendo ad alta voce di averlo respinto [99-102], ammirandolo mentre dormiva e immaginando di baciarlo. Guiron si svegliò e le chiese il motivo della sua disperazione, Rosa rispose che si preoccupava della sua salute [103].

Quel giorno stesso, Guiron domandò un'arpa [104] e intonò il suo *Lai de la Rose* [105]. Quando la castellana gli chiese chi ne fossero l'autore e la destinataria, ammise di averlo scritta per lei e si

dichiarò una seconda volta [106]. Rosa accettò di ricambiare il sentimento a condizione che lui rimanesse per sempre al suo fianco [107]. Guiron promise, mosso dall'ardore [108]. Ben presto l'iniziazione cominciò a pesargli e dopo numerose lamentele, Rosa acconsentì a lasciarlo cavalcare nei pressi del castello per fare qualche prodezza [109-10].

Questo però non bastò agli occhi della fanciulla, che rimproverò al cavaliere di non compiere azioni che accrescessero la fama del castello, benché fosse stata proprio lei a costringerlo a non allontanarsi. Per soddisfare la sua richiesta, Guiron decise di proteggere un passo d'arme nei dintorni e di invitare chiunque fosse desideroso di conquistare fama e onore ad affrontarlo [111].

I primi sfidanti furono sconfitti, la fama del Cavaliere dell'Isola Malvagia, ossia Guiron, si diffuse [112-3] e raggiunse il Buon Cavaliere senza Paura, che decise di affrontare la prova. Sulla strada verso l'Isola Malvagia, incontrò un cavaliere addormentato accanto a una sorgente [114], lo svegliò e lo sfidò. Dopo uno scontro feroce [115-7], si fermarono per riprendere fiato. Il Buon Cavaliere chiese all'avversario il suo nome: era Danain il Rosso [118], con cui era da tempo amico. Svelò quindi il proprio nome [119-20] e sostenne di voler andare all'Isola Malvagia. Danain aveva le medesime intenzioni, e i due decisero di spostarsi assieme [121]. Trovarono alloggio presso un vecchio compagno d'armi di Danain, che li accolse lietamente [122-3] ma sconsigliò loro di sottovalutare l'avventura dell'Isola Malvagia [124-5]. Dopo qualche giorno di riposo, i cavalieri ripresero la loro strada e raggiunsero l'isola [126]. Danain chiese al Buon Cavaliere di lasciarlo combattere per primo, e lui accettò [127].

Danain attraversò in barca il tratto di mare che portava all'Isola Malvagia e affrontò Guiron. Lo scontro fu breve: Danain fu abbattuto nella giostra [128], poi sconfitto anche alla spada; Guiron minacciò di ucciderlo se non si fosse arreso [129]. Danain rifiutò, preferendo la morte all'onta, poi svenne [130]. Commosso dal suo senso dell'onore, Guiron lo fece portare in una tenda e curare [131], mentre i marinai andavano a cercare sull'altra riva il Buon Cavaliere [132]. Quando quest'ultimo sbarcò, Guiron s'affrettò di armarsi per affrontarlo [133], ma la doratura del suo scudo stupì lo sfidante: il Cavaliere dallo Scudo d'Oro, reputato il migliore cavaliere del mondo, era scomparso da tanto tempo che tutti lo credevano morto. Non rinunciò però alla giostra: farlo avrebbe significato venir meno alla propria fama. Guiron lo abbatté facilmente nella giostra [134], poi lo affrontò con la spada, in cui il Buon

Cavaliere si rivelò un avversario temibile [135-8], ma il Cavaliere dallo Scudo d'Oro lo sconfisse ferendolo alla testa. Il Buon Cavaliere svelò all'avversario la propria identità [139]. Guiron, stupefatto e dispiaciuto, gli rispose che, se avesse saputo chi era, non l'avrebbe mai affrontato, ma rifiutò ugualmente di svelare il suo nome [140].

Il Buon Cavaliere fu trasportato nella tenda in cui giaceva Danain e vi rimase per dieci giorni [141-44]. I due si scambiarono impressioni sul loro avversario, nel quale riconobbero il migliore e più cortese cavaliere del mondo [145]. Ma laddove il Buon Cavaliere decise di ripartire alla ricerca di avventure, Danain scelse di fermarsi per conoscere Guiron [146-47], il quale accettò lieta-mente la sua compagnia [148]. Il Buon Cavaliere lasciò così Danain sull'Isola con il Cavaliere dallo Scudo d'Oro, dove sarebbe rimasto fino alla guerra fra Armant e Artù [149]. *Fine del flashback.*

Capitolo III. Guiron e Danain raggiungono l'esercito di Armant

Durante la guerra in Scozia, Landumas della Città Vermiglia ricorda al re d'Oltre le Marche una sua parente, la castellana dell'Isola Malvagia, e il cavaliere con cui convive da dieci anni, suggerendogli di scriverle per farlo venire in aiuto [150]. Quando riceve la richiesta di suo cugino, Rosa non sa se lasciare andare il cavaliere oppure subire la rabbia di Armant [151]. Chiede consiglio a Guiron [152]; egli, che vorrebbe abbandonare quella prigionie d'amore, finge di esitare, inducendo tuttavia Rosa a lasciarlo andare [153]. Lei lo accompagna fino alla riva e, dopo un bacio d'addio, sviene [154].

Guiron e Danain si recano in Scozia [155-6], dove sono accolti di nascosto da Armant e Landumas alla vigilia della battaglia [157]. Affinché possano mantenere l'incognito, il re della Città Vermiglia propone al suo signore di ospitarli nel proprio padiglione e nel suo battaglione; l'offerta è accettata [158]. Dopo una ricca cena [159] e una notte di riposo, Guiron e Danain sono svegliati e invitati ad armarsi, poiché lo scontro sta per iniziare [160-1]. Mentre si recano sul campo di battaglia, Guiron tiene lo scudo coperto da una custodia [162].

Arriva il primo battaglione dell'esercito di re Artù, condotto da re Meliadus e dal Buon Cavaliere senza Paura. Guiron decide di affrontare il primo e lascia il secondo a Danain [163]; nel campo opposto, Meliadus e il Buon Cavaliere prendono la stessa decisione. Guiron svela lo scudo, lasciando stupefatti gli avversari [164].

Meliadus lo assale, ma è disarcionato, mentre il Buon Cavaliere e Danain cadono entrambi nel primo scontro [165]. Segue una mischia generale, dove il temibile Guiron riesce a far risalire in sella Danain [166]. Accompagnati da Landumas, Guiron e Danain compiono numerose prodezze [167] e riescono a far prigioniero il Buon Cavaliere [168]. Landumas è tuttavia disarcionato da Meliadus, che tenta poi di catturarlo [169]. Arriva il secondo battaglione di re Artù, condotto da Pellinor di Listenois e dal re di Scozia [170-1]. Meliadus, caduto poco prima, riesce a risalire in sella [172].

Pellinor e il re di Scozia assaltano Guiron e uccidono il suo cavallo, mentre Meliadus disarciona Danain; il re di Listenois viene abbattuto da Guiron, che recupera la sua cavalcatura [173] e getta a terra il re di Scozia. Meliadus spinge i suoi cavalieri contro il Cavaliere dallo Scudo d'Oro; questo è disarcionato, come anche Danain e Landumas. Nel campo opposto, Meliadus, Pellinor e il re di Scozia devono lottare per non essere imprigionati. Il secondo battaglione di re Armant, condotto da Helinant di Galvoie, scende in campo [174] assieme al terzo battaglione di Artù, condotto dai re d'Irlanda e del Galles [175]. L'esercito di Logres inizia ad avere la meglio su quello di Armant, anche perché Guiron e Danain si sono allontanati. Il loro ritorno sul campo di battaglia fa capovolgere la situazione, ma sono presto soprafatti dai nemici [176].

Arriva il terzo battaglione di Armant, condotto dal re della Terra Straniera. Meliadus e Pellinor sono disarcionati, mentre Danain e Landumas risalgono in sella [177-8]. Il re del Galles è catturato [179]. Giunge il quarto battaglione di Artù, condotto dai re di Norgalles e del Northumberland [180]. Guiron e Danain compiono prodezze [181]. Arrivano gli ultimi battaglioni, con Artù e i cavalieri della Tavola Rotonda [182], che fanno risalire in sella Meliadus e Pellinor, mentre Armant e i suoi consiglieri decidono di radunare i loro combattenti in un solo battaglione per difendersi meglio [183-4].

Armant è preoccupato: non vede in campo né il Cavaliere dallo Scudo d'Oro né il suo compagno, e teme che siano morti o catturati. Un giovane lo rassicura: si sono solo allontanati. Armant li fa richiamare sul campo [185]. Guiron arringa gli uomini del suo esercito, poi sconfigge uno dopo l'altro alcuni dei migliori cavalieri di re Artù. Danain e Landumas compiono prodezze [186-7]. Anche il re di Logres viene disarcionato [188]; vedendolo in piedi fra i cavalieri, Guiron lo aiuta a risalire in sella per evitargli una morte certa [189], dopodiché aiuta anche Meliadus [190]. L'eser-

cito di Artù, sconfitto, fugge. Armant e il suo esercito ritornano nel loro accampamento per festeggiare la vittoria [191].

Il Buon Cavaliere e il re del Galles, entrambi prigionieri, sono portati di fronte ad Armant, il quale li invita a cenare [192]. Durante il banchetto, la conversazione verte inizialmente sui cavalieri che si sono distinti da entrambe le parti: Guiron e Danain dalla parte di Armant; Meliadus e Pellinor da quella di Artù [193-5]. Poi, si parla dei motivi che hanno spinto il re d'Oltre le Marche a invadere la Scozia. Armant narra l'uccisione del fratello Galescondin [196-7]. Dopo averlo sentito, il Buon Cavaliere si offre di intercedere per lui presso Artù e induce Armant a riconoscere le sue colpe [198]. Armant accetta e affida a Helinant e Landumas di rappresentarlo [199].

Capitolo IV. Pace fra Armant e Artù, partenza di Guiron e Danain

Lo stupore e la vergogna gravano su Artù e i suoi cavalieri [200]. Il re s'informa presso Meliadus dell'identità del Cavaliere dallo Scudo d'Oro, colpevole di avergli inflitto numerose perdite, senza ottenere una risposta. Viene invece a sapere che il Buon Cavaliere senza Paura e il re del Galles sono stati catturati [201]. Dopo una notte difficile [202], si fa la conta dei morti [203]. Arriva il Buon Cavaliere senza Paura accompagnato dai messaggeri di Armant e sono calorosamente accolti [204]. Il Buon Cavaliere prega Artù di accettare la pace, poiché proseguire la guerra metterebbe a rischio il suo potere [205-6].

Dopo aver sentito il parere dei baroni [207-8], Artù fa chiamare il re di Scozia [209] e lo costringe a confessare. Lui ammette la sua colpa, sostenendo tuttavia di aver ucciso Galescondin ignorando la sua identità [210]. Meliadus propone ad Artù di invitare Armant e il suo esercito per concludere la pace [211]; la proposta è accettata e trasmessa ai messaggeri del re d'Oltre le Marche [212-3]. Armant si reca al campo del re di Logres, Artù lo rimprovera di non averlo avvisato prima di invadere la Scozia [214]; Armant risponde facendogli sapere che lo ha fatto, ma che Artù era troppo preoccupato dall'invasione sassone per risolvere la faccenda [215-6]. Spinto da Artù [217], il re di Scozia si inginocchia di fronte ad Armant, assieme agli altri baroni, e implora perdono [218]. La pace viene conclusa e festeggiata [219]. Il re di Logres invita Armant a radunare i due eserciti [220].

È Landumas a incaricarsi di trasmettere la notizia al suo campo e di tenere compagnia a Guiron e Danain, mentre Armant deve

trattenersi nel campo di Artù [221]. Desideroso di mantenere l'anonimato, Guiron abbandona l'esercito ricorrendo a uno stragemma: chiede a Landumas la compagnia di solo due cavalieri e, una volta sulla strada, si congeda da loro e sparisce nuovamente [222-6]. Assieme a Danain, raggiungono un castello dove sono ospitati [227-9] e cenano col castellano e la sua famiglia [230-2].

Il giorno seguente riprendono la loro strada verso il mare e incontrano quattro padiglioni circondati di armi [233], i cui occupanti chiedono di giostrare. Guiron accetta e sconfigge dodici cavalieri [234-5]. Gli si spezza la lancia, chiede in prestito quella di Danain [236] e ne abbate altri otto [237]. Il signore dei padiglioni, Calinan il Fellone, decide di affrontarlo per vendicare la sconfitta, ma viene subito ucciso [238-9]. Guiron e Danain fanno strage dei suoi cavalieri: solo un paio di sopravvissuti riescono a scappare [240]. I due giungono in seguito a una torre dove vive un amico di Danain [241-2]. Il signore della torre chiede notizie della moglie di Danain, la dama di Malohaut [243-5] e lo informa delle atrocità commesse dai cavalieri dei padiglioni [246]. Danain gli fa sapere che Guiron li ha sconfitti [247-8].

I due cavalieri si riposano, poi riprendono il viaggio. Raggiungono una sorgente nei pressi della quale si imbattono in venti cavalieri che ne conducono un altro, svestito e trattato come un colpevole [249-50]. Riconoscono Lac, il padre di Erec [251-2]; gli prestano soccorso [253] e lo liberano, poi sconfiggono sedici dei cavalieri [254]. Danain rincorre e uccide gli altri quattro [255].

Lac narra la sua sventura: mentre cavalcava, era incappato nei quattro padiglioni, dove alcuni cavalieri lo avevano sfidato [256-8]. Dopo aver sconfitto quattro di loro, Lac era stato accolto con gli onori e poi imprigionato con inganno [259] dal Fellone, la cui intenzione era di farlo uccidere in un suo castello [260]. Interrogato da Guiron sul motivo della sua presenza in questa contrada, risponde che aveva accettato di essere il campione di una sua parente in un'ordalia [261]. Chiede a Guiron il suo nome, ma questi rifiuta di dirglielo [262]. I cavalieri si separano.

Quando arrivano all'Isola Malvagia, Guiron e Danain sono informati della morte di Rosa, avvenuta nove giorni dopo la partenza dell'amato. Guiron decide di ripartire in cerca di avventure, ma, prima di andarsene, affida il feudo a un parente della defunta [263-4]. Assieme a Danain, si reca nel regno di Logres [265-7], dove propone al compagno d'armi di separarsi, ma Danain lo prega di accompagnarlo prima fino a Malohaut, dove vorrebbe ospitarlo per qualche giorno [268-9]. La moglie di Danain li accoglie cor-

tesemente [270-1], il marito le narra le loro avventure e la prega di trattare con la massima considerazione Guiron [272-3].

A cena, la dama s'innamora del compagno d'armi del marito. Il sentimento cresce, causandole turbamento e disperazione [274-7], tanto più che Guiron non sembra ricambiarlo [278-9]. Dopo otto giorni, la dama decide di affidare a una sua damigella l'incarico di informare Guiron dei suoi sentimenti [280-2]. Ma la sua richiesta di amore viene respinta: Guiron non vuole tradire l'amico Danain [283-6]. Il dispiacere causato alla dama è ancora accresciuto dal fatto che, tempo prima, Guiron si era infatuato di lei [287]. Il giorno seguente, la dama lo sveglia assieme al marito e inizia a stuzzicarlo: se dorme così tanto, di sicuro non sarà innamorato! Guiron lo conferma [288]. Il racconto torna ai due cavalieri di Landumas abbandonati da Guiron e Danain nella foresta [289].

Capitolo v. L'identità del Cavaliere dallo Scudo d'Oro

I due cavalieri incaricati di accompagnare Guiron e Danain si accorgono di essere stati ingannati quando cala la notte e sono costretti dal buio a pernottare nella foresta [290]. Il giorno seguente raggiungono l'esercito e ammettono di aver perso le tracce dei due compagni. Il dispiacere di tutti è accresciuto dal fatto che la loro identità è ignota [291-4]. È il Buon Cavaliere senza Paura a svelarla: si tratta di Guiron il Cortese, che fu tanto tempo prima il compagno d'armi di Galehot il Bruno e che tutti pensavano scomparso [295]. Artù rimpiange la sua partenza. Siccome la guerra è finita, prega tutti i cavalieri di accompagnarlo fino a Camelot, dove festeggia per dieci giorni [296-300], poi ciascuno torna a casa sua. Meliadus, Pellinor e il Buon Cavaliere in particolare si congedano da Artù prima della partenza [301-2].

Capitolo vi. Avventure di Blyoberis e del Buon Cavaliere senza Paura

Poco dopo la sua partenza, il Buon Cavaliere senza Paura incontra un valvassore che lo invita a cenare e a pernottare presso di lui [303-5]. Il sonno del re d'Estrangorre viene interrotto da grida: il signore del Recinto, vicino del valvassore, ne sta assediando il castello a tradimento [306]. Il re si arma per aiutare il valvassore [307-9] e riesce a ferire alla spalla il signore del Recinto [310], prima di costringerlo a fare pace col valvassore e di tornare a letto [311-2]. Il giorno seguente, il Buon Cavaliere è attaccato sulla strada da dodici cavalieri: due dei sopravvissuti della battaglia notturna hanno, infatti, radunato alcuni dei loro parenti e vicini per vendi-

carsi di lui [313]. Il re d'Estrangorre inizia a massacrare i suoi avversari [314], i quali sono costretti a uccidere il suo cavallo per poterlo aggredire [315-6]. Durante il combattimento si avvicina un vecchio cavaliere chiamato Assar il Forte, che soccorre il re d'Estrangorre [317-8]. Dopo aver sconfitto i loro nemici, gli chiede il motivo dello scontro [319], il suo nome (ma il Buon Cavaliere mantiene l'incognito) e la sua meta. Decidono di cavalcare assieme [320]. Mentre sostano vicino a una sorgente [321], Assar si toglie l'elmo, consentendo così al Buon Cavaliere di riconoscerlo e di svelargli la propria identità [322].

Si rimettono in strada [323] e pernottano da un signore vicino [324-5] che chiede loro se hanno visto di recente Meliadus di Leonnois, che è suo cugino. Il signore, Melyant il Biondo, vorrebbe infatti chiedergli di farsi suo campione nell'ordalia che lo oppone al gigante Nabor a causa di un feudo di cui è l'erede, ma che il re di Sorelois pensa di affidare al rivale [326]. La risposta è negativa: per ciò che ne sanno, Meliadus è tornato nel suo regno per rivedere il figlio Tristano [327]. Melyant il Biondo si accascia singhiozzando per la disperazione.

A cena [328], un giovane tornato dalla corte di Artù conferma il racconto del Buon Cavaliere [329], il quale si è nel frattempo offerto a fare da campione a Melyant. Il giovane, che ha frequentato i più famosi cavalieri dell'epoca, lo riconosce subito e svela la sua identità al vallassore [330]. Il re d'Estrangorre e Assar concordano di rimanere due giorni da Melyant il Biondo prima di mettersi in marcia verso la corte del re di Sorelois [331-4]. Durante il loro soggiorno, le tre figlie del vallassore cantano il *Lai de la Rose*. Il Buon Cavaliere svela che è stato scritto da Guiron [335-6].

Il giorno seguente, Melyant, i suoi compagni ed entrambi i cavalieri s'incamminano [337-38]. Incontrano Escorant il Povero, che sfida uno di loro [339], Assar accetta. Al primo scontro, i due si disarcionano reciprocamente e perdono i sensi [340]. Il Buon Cavaliere li esamina [341]: sono vivi, ma feriti e incapaci di cavalcare [342-3]. Vengono dunque portati in un'abbazia vicina, dove saranno curati. Prima di lasciarli, il re d'Estrangorre chiede all'avversario di Assar la sua identità; Escorant gliela svela [344].

Il Buon Cavaliere senza Paura raggiunge Melyant e si mettono in marcia verso il Sorelois [345]. Si fermano a una sorgente per cenare, dove li raggiunge Blyoberis di Gaunes [346-7], poi pernottano da una vedova [348]. Blyoberis decide di accompagnarli. Sono accolti lietamente alla corte del re di Sorelois per due motivi: primo, i baroni del re disapprovano la decisione di affidare il feudo

a Nabor il Gigante; secondo, sono molto curiosi di conoscere il suo campione, che potrebbe essere Meliadus [349]. L'ordalia è prevista il giorno seguente. La sera, Melyant organizza una festa alla quale assiste un servitore del re di Sorelois incaricato di fare sapere al suo signore l'identità del campione [350-1]. Dopo aver saputo che si tratta del Buon Cavaliere senza Paura, il re di Sorelois si preoccupa per il gigante [352].

Il giorno seguente, il re d'Estrangorre si fa armare da Blyoberis, poi ascolta la messa [353], indossa l'elmo [354] ed entra in campo [355] per affrontare il gigante [356]. Dopo una prima giostra [357-8], gli avversari svengono [359]. Il Buon Cavaliere riprende i sensi per primo [360]; i due tornano a combattere [361]. Il re d'Estrangorre decide di fingersi stanco per poter poi attaccare il gigante a tradimento [362]. Lo stratagemma funziona: il suo nemico inizia ad accanirsi contro di lui fino allo stremo [363], consentendo al cavaliere di ucciderlo [364]. Il re di Sorelois riconosce la sua vittoria e affida il feudo a Melyant [365]. Poi prega il Buon Cavaliere di fermarsi alla sua corte per curarsi [366]; siccome è stato gravemente ferito e ha perso tanto sangue da svenire mentre prova a salire a cavallo, il Buon Cavaliere accetta e rimane alla sua corte. Per otto giorni, Blyoberis gli fa compagnia, poi si congeda e lascia la corte di Sorelois [367-9].

Quando raggiunge il confine col Galles, Blyoberis incontra una damigella che gli chiede chi sia [370], poi lo copre di ingiurie, riconoscendo in lui l'uomo che anni prima ha ucciso suo fratello per catturarla e gli promette di vendicarsi prima di sera [371]. Blyoberis non se ne cura e prosegue per la sua strada. Viene presto aggredito da quattro cavalieri, fra cui un altro fratello della fanciulla [372], ma riesce ad ucciderne tre e ferire il quarto [373-4]. Sta per finirlo, quando si frappone la damigella [375]. Blyoberis li risparmia entrambi [376] e la fanciulla gli propone di lasciare che essa gli curi le sue ferite. Blyoberis accetta, non senza timori [377].

Capitolo VII. Meliadus, Lac e Galvano

Il racconto torna a Meliadus, che sta viaggiando verso il Leonois. Incontra re Karadoc Cortobraccio [378], che lo sfida. Meliadus, perso nei pensieri, non lo sente. Dopo averlo sfidato due volte, Karadoc lo minaccia di farlo cadere dal cavallo, di disarmarlo e di farlo andare a piedi, scambiandolo per il cavaliere codardo chiamato Henor della Selva [379]. Meliadus prova invano a farlo ragionare [380], ammettendo di essere innamorato, ma Karadoc

sostiene che non è vero, perché l'Amore esalta le virtù di ciascun cavaliere [381-2]. Alla fine, adirato, il re di Leonois sfida quello che ormai lo considera un pazzo e scopre lo scudo verde. Accorgendosi che si tratta di Meliadus, Karadoc si scusa e svela il proprio nome [383-4]. Capendo che la sua gioventù era la vera causa della sua impulsività e della sua mancanza di giudizio, il re lo perdona, non senza rimproverarlo [385-6]. I due si separano e Meliadus prosegue verso il Leonois [387].

Quella sera, non riuscendo a trovare un posto dove pernottare, prosegue per la sua strada fino a mezzanotte, si perde e si rassegna a dormire all'aperto [388]. Il giorno seguente, verso mezzogiorno, trova accoglienza presso una torre [389]. Anche Galvano soggiorna lì e lo informa del fatto che in quella direzione sta andando verso Norgalles e non verso il mare [390]. Entrambi si rimettono in strada e raggiungono un castello dove ogni cavaliere che desideri pernottare deve prima dimostrare il proprio valore sfidando tre cavalieri [391]. Meliadus decide di combattere per entrambi e affronta tutti e sei i nemici [392]; ne abbatte cinque e lascia che il compagno si incarichi dell'ultimo [393-5].

Riconoscendo la loro prodezza, il signore li fa entrare; scoprono che ospitava anche Lac. Il giorno seguente, tutti e tre raggiungono la torre in cui da due giorni risiede Blyoberis. Il fratello della giovane che si sta prendendo cura di lui narra agli ospiti l'accaduto [396-9], poi li porta al capezzale del cavaliere [400], al quale chiedono notizie. Blyoberis li informa che si svolgerà presto un torneo al Castello delle Due Sorelle, poi narra la prodezza del Cavaliere senza Paura nel Sorelois e la morte di Nabor [401-2]. *Il testo prosegue riprendendo il racconto A, dal § 74 alla fine.*